PROJETO WOMBAT

15 de Agosto, 1995

(Título Provisório)

Os jogos são marcas comerciais da Universal Interactive Studios, INC. Copyright © 1995 Naughty Dog

Conteúdo

Páginas

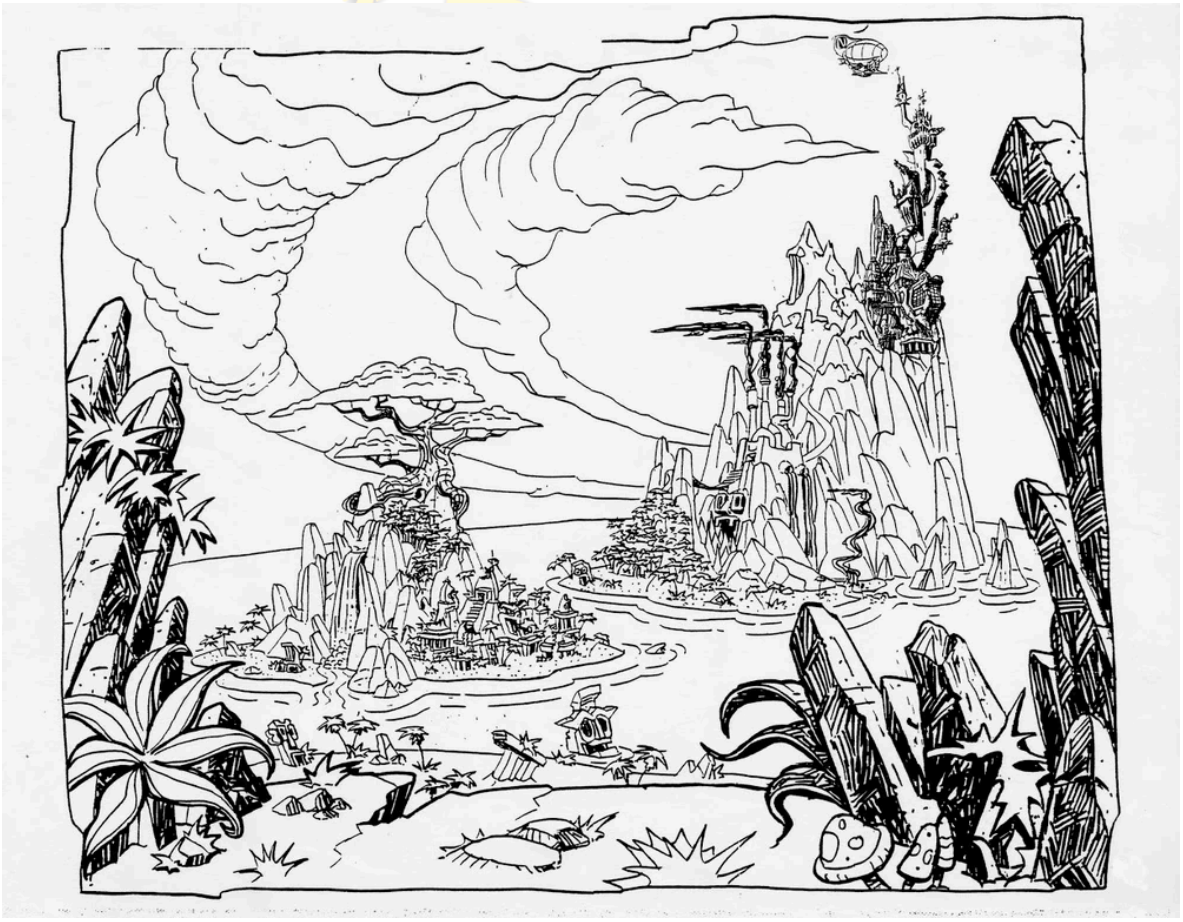
- *Visão geral - 2*
- *História (Rascunho) - 3*
- *Personagens*
    - *Willy The Wombat - 8*
    - *Neo Cortex - 9*
    - *Dr. Nitrus Brio - 12*
    - *Tawna - 14*
    - *Aku Aku - 15*
    - *Inimigos*
    - *Ripper Roo - 16*
    - *Koala Kong - 17*
    - *Kimono e Kimodo - 18*
    - *Pinstriped Bandicoot - 19*
    - *Papu Papu e Tazmanian Tiger - 20*
    - *Personagens Suporte - 21*
- *Ilhas - 23*
- *Especificações do Lançamento - 28*

Visão Geral - 2

Combinando os melhores elementos de jogabilidade do popular gênero de ação “side scrolling”, o ambiente e a profundidade dos personagens e dos grandes animadores de células do passado e gráficos 3D de ponta, WILLY THE WOMBAT levará o gênero mais vendido nos sistemas de videogame para a próxima geração.

Em um mundo onde criaturas ameaçadas de extinção da floresta da Tasmânia são injustamente usadas por um cientista megalomaníaco em sua tentativa de escravizar a humanidade, um Wombat confuso de repente descobre que a segurança de sua namorada e do planeta está em suas mãos. Willy deve passar por perigos insuperáveis e lutar contra criaturas mortais para chegar ao laboratório do cientista malvado e frustrar seu plano.

Empregando ambientes 3D estilizados que ultrapassam os limites dos mundos gerados por computador atuais, milhares de quadros de animação de personagens que mostram não apenas ação, mas também o desenvolvimento dos personagens à medida que o jogo avança, e jogabilidade de última geração, Willy The Wombat está aqui para jogar!



A casa na ilha de Willy, o Wombat

História - 3

Sequência preliminar de abertura da FMA

- **Rascunho preliminar**

EXT. TRÊS ILHAS

ÂNGULO ALTO distorcido olhando para baixo para três ilhas em perspectiva forçada -ou- zoom baixo de helicóptero sobre a água, o castelo gótico de Neo Cortex é proeminente no topo da montanha em forma de agulha no centro da maior ilha. Está chovendo forte. Relâmpagos, *ENFOQUE NO CASTELO* virando para olhar pela janela mais alta do castelo. Relâmpagos nos mostram uma silhueta (Cortex).

Neo Cortex

(irritado)

Milhões... Bilhões eu gastei... E anos... ANOS DA MINHA VIDA!!!!... Qual o custo de um gênio desperdiçado? O mundo já é meu? AS MASSAS ME SAÚDAM COMO SEU LÍDER? NÃO!

DISSOLUÇÃO RÁPIDA PARA:

INTERIOR DO CASTELO - LABORATÓRIO

Atrás de Cortex a cabeça e pela janela... continua chovendo. Ele se vira para nós. Iluminado por baixo, e quando ele se vira, vemos a parte da frente do seu rosto, enquanto a câmera gira 180 graus para mostrar o Evolvo Ray, uma máquina complexa, mas de aparência engraçada, coberta por uma grande quantidade de fios pesados, bobinas, lâmpadas, etc. Os Assistentes de Laboratório ajustam os botões. Cortex (agora visto de costas) caminha em direção a Brio, que está tremendo, e se dirige a ele. Atrás dele está o Evolv-O-Ray.

Neo Cortex

(ainda zangado)

Evolvo-O-Ray... Cortex Vortex... PURA GENIALIDADE, dispositivos simples extraídos do meu intelecto divino que têm o poder de transformar um mero animal... uma criatura simples... em um guerreiro...

Ângulo - Close-up do rosto e parte superior do corpo de Cortex (legenda, ângulo ligeiramente para cima)

(Cortex majestosamente)

O COMANDO CORTEX... COM O QUAL EU VOU DOMINAR O MUNDO!!
(pausa, pensando em sua glória quase com saudade)

4

(Continua irritado)
No entanto, com toda a sua suposta “especialização” em “Ciências Biológicas da Fauna Craniana”... (dito de forma zombeteira, como se quisesse enfatizar quem é o culpado) N. Brio...
(Cortex fica repentinamente furioso)

VOCÊS SÓ CONSEGUIRAM ME TRAZER ISSO!
(Ele aponta para...)

Câmera Panorâmica - Animais

Koala Kong, Ripper Roo, Kimono e Kimodo, Tigre da Tasmânia e Pinstripe estão na frente do Evolvo-O-Ray, sem serem atacados ou apenas sem se darem bem. Como grupo, eles obviamente não são do Comando de Cortex que o próprio Cortex está procurando.

Dois assistentes de laboratório seguram Tawna ao lado. Nós a vemos, mas ainda não sabemos muito mais do que ela é bonita e, obviamente, uma prisioneira.

Um Assistente de Laboratório, demonstrando raro interesse, se vira para mostrar o medo que deve estar presente na sala.

Ângulo - Close na cara e parte superior de seu corpo no Cortex (sob um leve ângulo para cima)

(Cortex realmente irritado)

E AGORA... AGORA... COM O ÚNICO OBJETIVO DE ATORMENTAR MIL... (exasperado, curvado, sem energia e gesticulando timidamente para fora do palco) você criou isso?

Câmera Panorâmica - Willy

Willy está deitado no assento principal do Cortex Vortex, uma câmara selada em forma de tubo de ensaio. Uma floresta de fios sai de sua parte superior e entra em unidades em forma de TV montadas no ar acima dele. Tudo está focado em Willy. É óbvio que o Wombat acabou de concluir o processo. Ele salta, sentindo a atenção se voltando para ele.

(Willy alterna entre “sim’s ” infantis e um olhar sério e forçado de senador)

Sim, Sim, Sim, uh… Amigos, romanos, homens do Cortex... sim, sim... emprestem-me sua...

contorce-se momentaneamente quando uma nova “personalidade” assume o controle — um vendedor ambulante que fala rápido.

5

(Willy gesticulando como um vendedor para nada, com a mão estendida)

...1995... sim... por este LINDO LICADOR 6000! Oh
sim, sim, sim... então...

contorce-se novamente

(Clint Eastwood, mãos fazendo pistolas)
...Faça o meu dia
(atirando em Cortex e sua equipe fora do palco) Bang... Bang... BANG... sim,
uh... uh... uh... oh sim...
(guarda suas “pistolas” ao estilo velho oeste)

Ângulo - CORTEX AGARRANDO O ROSTO E A PARTE SUPERIOR DO CORPO

(Cortex com o rosto vermelho e pulando rapidamente, agarrando o cabelo, mostrando os dentes inferiores)

LIVRE-SE DESSA MULHER... AGORA!
E prepare o próximo sujeito!

Ângulo - Cortex rápido para Tawna

Ainda não tivemos notícias da Tawna. Sabemos que ela está na sala pelo corte rápido anterior, mas não sabemos qual é o papel dela nisso tudo até agora. Dois assistentes de laboratório tentam silenciosamente e sem emoção impedir seus esforços. Seus olhos se arregalaram de medo. Ela é a próxima cobaia.

(Tawna reage)
-NÃOOOOO! --
(mas ela é forte)

CORTEX... Seu verme covarde... essa máquina é o seu maior fracasso... você teria mais sucesso me colocando em um processador de alimentos.

Ângulo - Cortex

Cortex (ignorando Tawna) puxa uma grande alavanca (que abre a alçapão sob Willy).

6

Ângulo - Willy

Um alçapão se abre sob ele. Ele fica suspenso por um instante, parecendo tão estúpido que nem mesmo a gravidade o abala... e então, finalmente, cai.

(Willy cai)

TAAAAAWWWNAAAAA

Close Up na Tawna

Ela está assustada, mas ainda forte.

(Tawna com raiva)

Ele voltará para te buscar, Cortex... (sussurra) ...e a mim...

Close Up no rosto e parte superior do corpo de Cortex

(Cortex parece estar um pouco confuso, quase exultante, recuperando a compostura e a força à medida que o seguinte continua)

(REESCREVER PARA SE ADAPTAR À PROGRESSÃO DO JOGO)

Sobreviver à queda nos oceanos abaixo... nadar até a costa... evitar os canibais e as criaturas horríveis que habitam minhas ilhas... atravessar terrenos traiçoeiros... conseguir entrar no meu castelo inexpugnável... E então encontrar um jeito de passar pelas minhas defesas e chegar até mim? (pausa)

EU... ACHO... QUE NÃO!

Câmera Panorâmica com Close-Up extremo na Tawna

(Tawna sussurra)
Ele é a nossa única esperança.

7

EXT. ALCANCE DA ILHA

A tempestade passou. Willy está deitado de bruços na areia, à beira-mar. Há uma criatura zumbindo ao seu redor como uma mosca. Ele salta de pé.

(Willy heróico, como o Super-Homem, com o dedo no ar)

Não tema, donzela... POIS... EU... SOU...

(gira confuso)

uh... uh... uh... tipo... para onde eu vou?

(olha para trás... nada além das ondas)

(olha para frente... castelo ao longe, a duas milhas de distância)

Uh... oh SIM... uh... eu sabia disso... sim, sim...

(heróico novamente)

POIS... EU... SOU... uh... WILLY (silenciosamente) ou algo assim

PERSONAGENS - 8

WILLY THE WOMBAT (TÍTULO PROVISÓRIO)

Willy é um wombat...

Willy é excitado...

Willy é imprudente...

Willy é confuso...

e (que Deus nos ajude)...

Willy é o nosso herói.

RESUMO:

Um dia um marsupial infeliz, no dia seguinte um ser inteligente terrivelmente confuso, Willy é um produto da tentativa distorcida do malvado Dr. Neo Cortex de dominar o mundo. Arrancado no auge de sua vida monótona, mas feliz, como um habitante terrestre comedor de folhas, e submetido ao bombardeio duplo do corrupto Cortex Vortex e do maligno Evolvo Ray, Willy sucumbe a poderosos produtos químicos, altas voltagens e — pior de tudo — uma forte campanha midiática.

Quando ele emerge, Willy fala em uma mistura de frases sem sentido tiradas da literatura, cultura pop, rádio, televisão, política e filmes — ele é Rambo em um momento, Winston Churchill ou Fred Flintstone no seguinte. No entanto, embora pareçam aleatórias à primeira vista, as citações de Willy são sempre estranhamente apropriadas.

Além de suas habilidades oratórias, Willy não é o super soldado que Neo Cortex pretendia criar, então Cortex o expulsa de seu laboratório no topo da montanha e o joga no oceano lá embaixo. A última coisa que fica registrada na mente confusa de Willy enquanto ele cai é Cortex gritando para seus soldados prepararem Tawna, o verdadeiro amor de Willy, para a próxima ativação do Vortex.

Ao ser levado pela maré até a menor das três ilhas anexadas pela Neo Cortex na Tasmânia, Willy recupera a consciência. Qualquer wombat sensato perceberia que há muitos quilômetros a percorrer, muitas criaturas a enfrentar, muitas armadilhas, caçadores de cabeças, cavernas, perigos mecânicos, labirintos e muitos capangas da Cortex entre Willy e o castelo para que haja alguma esperança. Tudo o que Willy tem para ajudá-lo é um velho e senil Dr. Wilch, que tagarela sem parar sobre salvar o planeta da aniquilação tóxica.

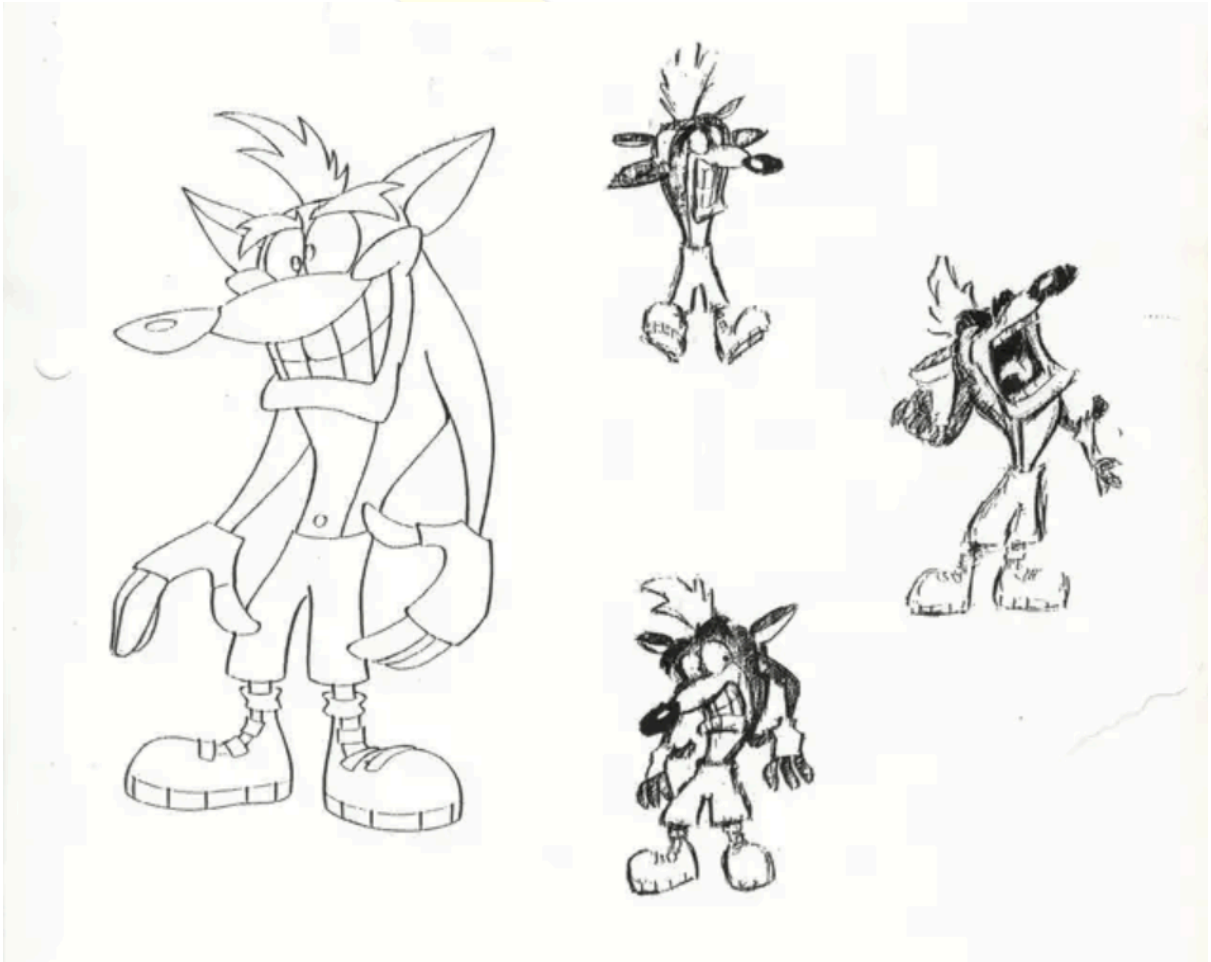
Mas Willy não é sensato. E a única coisa que ele tem certeza é que precisa deixar seus problemas mentais de lado e embarcar em uma jornada desesperada para salvar sua namorada do Vortex...

e o mundo de Neo Cortex.

9

HISTÓRIA:

Antes de “evoluir”, Willy o Wombat, levava uma vida tranquila como um wombat comum (nome científico: Vombatus Ursinus). Subsistindo principalmente à noite com gramíneas nativas, ervas, arbustos e raízes suculentas, Willy passava a maior parte do tempo pensando em coisas de Wombat (ou seja, nada). Em uma manhã fria, aproveitando um raro banho de sol para se aquecer, Willy encontrou duas criaturas bípedes muito estranhas, uma com uma cabeça enorme e praticamente sem pelos. Desde então, sua vida nunca mais foi a mesma.



Willie The Wombat

9

DR. NEO CORTEX - “N. CORTEX”:

Cortex não é um wombat...

Cortex é um gênio do mal...

Cortex está determinado a dominar tudo...

Cortex é perverso e (infelizmente)...

Cortex está no controle.

RESUMO:

O Dr, Neo Cortex não gosta da humanidade... Ele não gosta nem um pouco. Durante décadas, a humanidade o rejeitou e humilhou, e agora ele fará de tudo para virar o jogo.

Em seu complexo clandestino espalhado por três ilhas desconhecidas no Pacífico Sul, Neo Cortex planeja criar o exército definitivo. Tendo desistido há muito tempo da civilização, ele planeja criar seus Comando Cortex a partir da fauna local mais simples.

Para aliviar a carga do odioso trabalho de laboratório, Cortex emprega Nitrus Brio, a coisa mais próxima de um “amigo” que Cortex tem. Brio constrói o Evolvo Ray, uma inovação certificada na indução da inteligência artificial, capaz de “atualizar” qualquer criatura de burra para cientista espacial em meros minutos. Neo Cortex tenta subjugar essas mentes fabricadas à sua causa, tratando-as com o Cortex Vortex, uma mistura bizarra de mídia e movimento que ele criou para produzir gênios militares malignos. Infelizmente, o Vortex só consegue reunir um grupo heterogêneo de fracassados, mas Cortex, em negação abjeta, coloca as pobres criaturas em serviço de qualquer maneira. Suas constantes trapalhadas só pioram as coisas para Cortex.

Um gênio maníaco e megalomaníaco, Neo pode estar exultante em um momento e insanamente deprimido no seguinte. Constantemente insatisfeito com sua sorte na vida, ele faz muitas observações sarcásticas complicadas que só ele e o espectador entendem. Sua genialidade insana permite que ele, esporadicamente, saia do personagem para reclamar diretamente com o jogador sobre a injustiça de sua escolha para o papel, os clichês em sua vida e seus planos de escapar do final padrão de “supervisão derrotada”.

Às vezes, o espectador até sente pena do cientista amarelo, pois os fracassos de Ills são tão cômicos. No entanto, sempre fica claro quem é o vilão…

10

HISTÓRIA:

As coisas poderiam ter sido diferentes se o jovem Neo Cortex tivesse nascido em uma família de cientistas, filósofos, historiadores ou de estudiosos. No entanto, o destino quis que Cortex nascesse em uma família de palhaços itinerantes sem sucesso... em uma carroça cigana fugindo de Peoria, Illinois, após um espetáculo particularmente “mal sucedido”.
Dois anos depois, após muitas apresentações com várias trupes, sua família foi ameaçada de expulsão do “Smilin' Jimmy's Travelin’ Slide Show” se não encontrasse uma nova abordagem para seu número. Arrastando seu filho pequeno para fora de casa/carroça e tirando-lhe os princípios matemáticos de Newton, a família Cortex fez sua primeira tentativa bem-sucedida de humor.

A visão de uma criança de dois anos, com o rosto pálido, o nariz vermelho, calvície prematura e um ar infeliz, pedindo de volta suas “físicas” em um tom monótono e sombrio, fez Jimmy entrar em convulsões de riso. Ele renovou Cortex e fez de Neo a estrela do espetáculo.
A lei foi rapidamente modificada e, um ano depois, passou a incluir não só agressões físicas por parte dos outros palhaços, mas também “apanhar repolhos” (graças à distribuição gratuita de vegetais por Jimmy ao público) e — possivelmente o mais punitivo — o nome artístico “Lit'l Idjut”. Até hoje, a visão, o som ou a menção a palhaços levam Cortex a um acesso de raiva furiosa. Cortex tinha quase cinco anos quando os abusos terminaram abruptamente, graças a uma explosão acidental de fogos de artifício na tenda principal durante os ensaios gerais — um acontecimento intrigante, uma vez que os pesadelos pós-guerra do cabo Jimmy significava que o “Smilin' Jimmy's Travelin' Side Show” nunca incluía fogos de artifício em nenhum número.

Cortex estava livre. Matriculou-se na escola secundária local aos G anos e destacou-se academicamente, enquanto se debatia socialmente. Repetidamente, outras crianças o espancaram brutalmente depois da escola como vingança por quebrar a curva. Sua infância, seus hábitos de estudioso, sua atitude arrogante e seu crânio inchado fizeram dele o bode expiatório de todos os valentões do ensino médio e de muitos de seus professores. O único amigo que ele tinha era NITRUS BRIO, também um marginalizado, com quem ele frequentemente sonhava em se vingar.

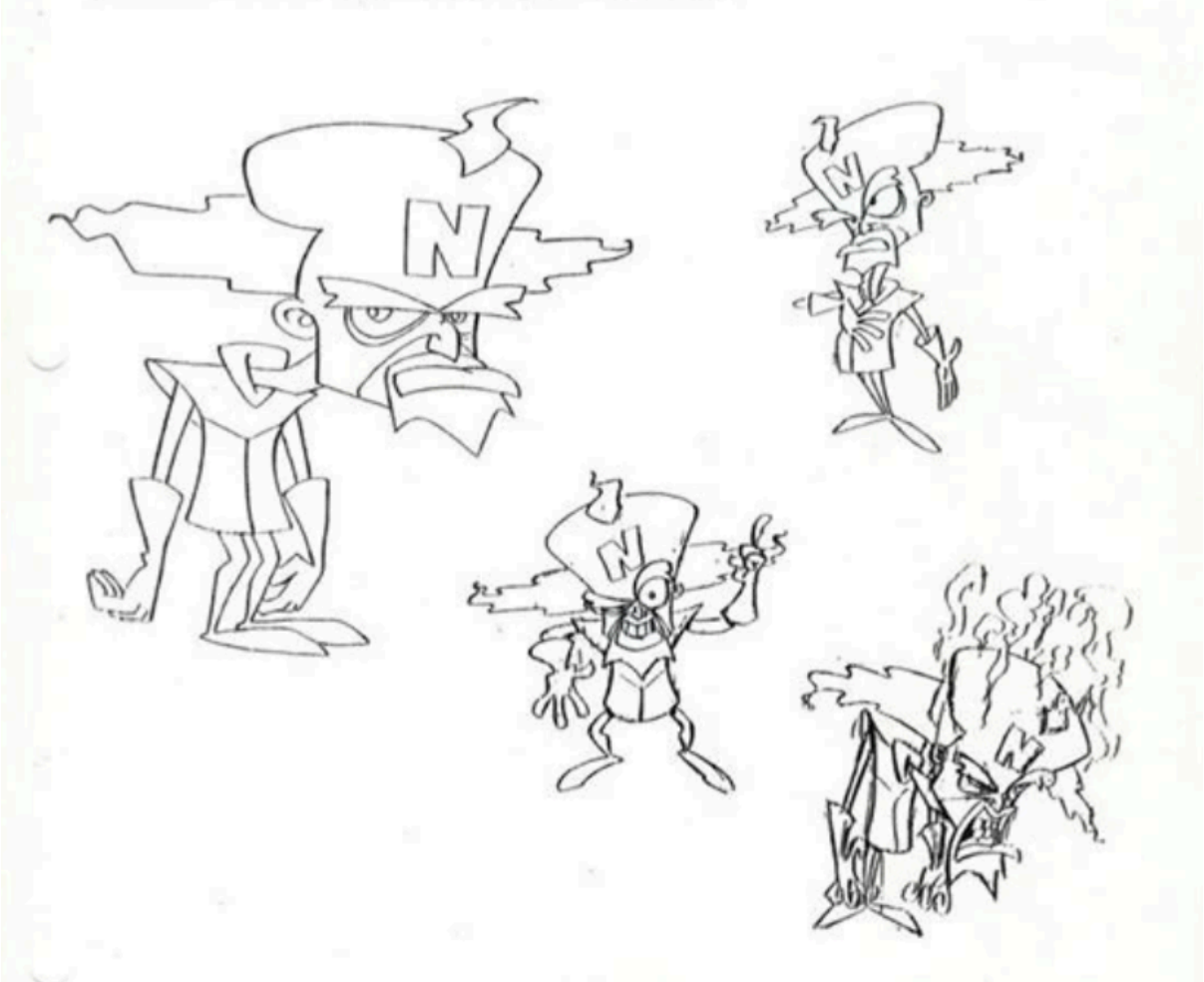
Ironicamente, logo após uma sessão especialmente intensa de conversas sobre vingança, a Oliver North High e grande parte da cidade e do campo local foram destruídos por uma falha repentina na usina nuclear experimental do departamento de física da escola. Felizmente para eles, Cortex e Brio estavam em uma excursão histórica autofinanciada em um antigo bunker do Leste na propriedade abandonada do Depósito de Munições Marinhas G. G. Liddy, fora do raio da explosão.

Assim começou a busca por um lugar para chamar de lar. Mas em todos os lugares — do Himalaia ao Congo, das planícies antárticas aos desertos do Oriente Médio — Cortex e Brio foram ridicularizados e ostracizados. Notavelmente, sempre que deixavam um local, uma série misteriosa de explosões violentas e catástrofes se seguia.

11

Pouco depois da rápida fuga do casal de Chernobyl, na Rússia, essas coincidências chamaram a atenção de várias organizações internacionais de direito, e Cortex e Brio logo entraram na lista dos mais procurados internacionalmente. Difíceis de capturar, mas fáceis de rastrear, os dois procuraram um lugar onde pudessem se esconder, longe das pessoas. Por fim, aproveitaram um anúncio suspeito de “oferta de terreno” em um classificado de três linhas no tabloide australiano Dirt Down Under e se tornaram proprietários do que qualquer pessoa civilizada consideraria o lugar mais distante da humanidade. Perfeito.

Acolhidos em sua nova ilha sob um estranho pilar de pedra de origem desconhecida, Cortex jurou se vingar da humanidade de uma vez por todas. Só cinco anos depois é que ele começou a ver seus planos se concretizarem…



Doutor Neo Cortex
(N. Cortex)

12

DR. NITRUS BRIO (N. BRIO):

RESUMO:

Um centro calmo na tempestade que é o Castelo de Cortex, Nitrus Brio é um homem de poucas palavras e grande devoção. Lógico e impassível ao extremo, Brio parece desprovido de emoções humanas. N. Brio é o Spock do Capitão Kirk de Cortex.

Um verdadeiro gênio na ciência da biologia, ele complementa as inclinações mais mecânicas de N. Cortex. Ao contrário de Cortex, porém, as criações de N. Brio sempre funcionam, geralmente além das expectativas. Seu Evolvo Ray cria com sucesso inteligência em animais comuns, que é então desperdiçada no disfuncional Cortex Vortex de Cortex.

Embora nunca tenha culpa, Brio sempre aceita a culpa pelas falhas de Cortex. Ele é o bode expiatório consumado, e Cortex até instalou “parafusos na cabeça” no crânio de N. Brio, que ele aperta para puni-lo. Sem o conhecimento de Cortex, Brio passou seus momentos livres fazendo experiências com mutações, e suas experiências progrediram rapidamente. Sons estranhos podem ser ouvidos em todo o castelo tarde da noite.

HISTÓRIA:

Filho único de dois pais cientistas pesquisadores, Nitrus Brio foi mimado e destacado desde cedo para o caminho rápido para o sucesso. Ele desenvolveu uma atitude presunçosa e superior desde cedo e dizia a todos que quisessem ouvir que ganharia um Nobel ou dois. Então ele conheceu Neo Cortex.

Mentalmente igual, mas sem a astúcia de seu oponente, Brio perdeu repetidamente para Cortex em competições acadêmicas. Ele logo perdeu sua autoconfiança tão rapidamente quanto a havia conquistado e aprendeu a se contentar em ser um simples ajudante de Cortex. Talvez não por coincidência, sua devoção inicial o poupou de uma morte terrível no trágico acidente nuclear de sua escola.

Após anos seguindo Cortex de tragédia em tragédia, Brio degenerou-se em uma mera sombra do que era antes. Sempre aceitando a responsabilidade pelos fracassos de Cortex, Brio há muito tempo tentava encontrar um mutagênico capaz de substituir o Evolvo Ray e o Cortex Vortex. Recentemente, em uma tentativa de provar sua última fórmula ao sempre desinteressado Cortex, N. Brio tomou uma overdose do líquido laranja brilhante e se tornou o que só poderia ser chamado de MONSTRO BRIO.

Doutor Nitrus Brio (N. Brio) e Monstro Brio

14

TAWNA:

Tawna é a namorada de Willy. Combinando perfeitamente beleza e inteligência, Tawna é a única criatura a passar pelo Evolvo Ray sem uma visita subsequente ao Cortex Vortex. Assim, sua inteligência permanece intacta, não distorcida pelo último dispositivo... por enquanto.

Mais do que uma simples donzela em perigo, TAWNA passa o tempo a medir forças com N. Cortex, a tentar argumentar com N. BRIO e a fomentar a revolução entre os capangas de Cortex. Tawna é uma força a ter em conta.

Tawna

15

AKU AKU:

Além de Tawna, Aku Aku é o único aliado de Willy na luta contra Doutor Cortex e seus comparsas. Como feiticeiro residente da tribo de nativos que habita as ilhas menores de Cortex (e seu único membro com um QI mensurável), Aku Aku tem observado atentamente os eventos que ocorrem nas duas ilhas de distância.

Percebendo que Cortex e sua equipe estão despejando resíduos químicos nocivos no meio ambiente e corrompendo a natureza com suas ciências, Aku Aku tenta mobilizar seu povo. Percebendo que sua tribo é preguiçosa demais para se importar, ele se junta a Willy, que está indo para o castelo de qualquer maneira.

Ancião e mantido vivo por magia que o deixou inseparável de sua grande máscara de madeira, Aku Aku cambaleia como um velho. Seus murmúrios são inteligíveis apenas para Willy, e entendemos sua fala da mesma forma que “C3PO” transmitia os pensamentos de “R2D2”. Mas Aku Aku ainda tem alguns truques na manga e oferece conselhos e proteção inestimáveis na missão de Willy.

AKU AKU

Capangas:

Neo Cortex é auxiliado por um grupo heterogêneo de experiências fracassadas do seu comando. Esse grupo de animais selvagens da Tasmânia pós-vortex varia em inteligência, personalidade e tamanho, mas compartilha a capacidade de fracassar miseravelmente em tudo o que tenta fazer.

RIPPER ROO:

A primeira das experiências da Neo, Ripper Roo começou como um pacífico canguru na região interior da Tasmânia. Capturado no auge da sua juventude e colocado no ainda não testado Evolvo Ray, Ripper Roo não só sobreviveu, como se tornou uma prova surpreendente do sucesso biológico inquestionável da N. Brio. Excessivamente zeloso, Cortex colocou o atordoado Roo em seu recém-concluído e arbitrariamente programado Cortex Vortex. O que surgiu dias depois foi rapidamente amarrado com uma camisa de força e trancado.

Ripper Roo é comprovadamente louco, está em constante movimento e tem o hábito de rir histericamente enquanto bate com a cabeça em qualquer coisa sólida que estiver por perto. Ripper Roo também é conhecido por uivar incontrolavelmente “rip... rip... RIPEROOOOOO...” quando animado com a oportunidade de usar as garras afiadas de 30 cm que se projetam dos seus dedos dos pés.

Ripper Roo

17

KOALA KONG:

Não conseguindo ver Ripper Roo como uma falha do cientista amarelo e concluindo que começar com uma criatura mais dócil corrigiria seu recente erro, Cortex trouxe então um pequeno coala para o laboratório. Mais uma vez, um tratamento bem-sucedido no Evolvo Ray foi seguido pelo Vortex. Desta vez, porém, a programação foi refinada para mostrar apenas filmes de ação... mais especificamente, filmes de ação com Stallone. Dois dias depois, Koala Kong foi exilado. Com seu sotaque do Brooklyn, sua boca lentamente murmurando, sua força, seu tamanho e sua convicção de que a vida é vivida em rounds, Kong é o Rocky Balboa do mundo dos marsupiais.

Koala Kong

18

KIMONO & KIMODO:

Abandonando os mamíferos por um momento, o destemido Cortex mudou-se para o mundo dos répteis. Depois de fazer com que Neo e Brio aumentassem simultaneamente a inteligência de dois dragões-de-komodo, Cortex os alimentou com um programa Vortex de filmes de artes marciais e similares. Os resultados não foram exatamente os esperados. Se Abbot e Costello tivessem escamas, línguas bifurcadas, mau feitio e tendência para cortar e retalhar, teríamos os irmãos dragão.

KIMODO: O “cérebro” da dupla, Kimodo é tão frio quanto sanguinário. Rápido e furtivo, Kimodo é ágil como uma cobra e mestre na arte da esgrima. Convencido de que uma criatura escamosa e de sangue frio está destinada a dominar o mundo, ele reivindicou uma área de ruínas na segunda ilha e estabeleceu uma fortaleza reptiliana com o resto dos lagartos da ilha.

KIMONO: O músculo da dupla, Kimono prova que o Evolvo Ray não pode aumentar a inteligência de duas pessoas ao mesmo tempo. Burro como uma porta, Kimono serve ao seu senhor feudal, Kimono, com lealdade inquestionável. Embora nunca esteja realmente ciente do porquê ou do que está fazendo, seu tamanho e pele resistente o protegem, e seu entusiasmo pelo combate o mantém feliz.

Kimodo e Kimono

19

PINSTRIPED BANDICOOT:

Rejeitando os répteis por causa de sua lealdade questionável, Cortex retomou as experiências no mundo dos mamíferos. Capturando um bandicoot listrado nas proximidades do castelo, Cortex e Brio tentaram mais uma vez criar um soldado. Desejando mais devoção do que os irmão dragão oferecia, o Vortex foi programado para exibir filmes de máfia, culminando com a série “O Poderoso Chefão”.

Pinstripe saiu lentamente do Vortex vestindo um terno italiano de duas peças, finamente costurado e com riscas. Beijando Neo duas vezes em ambas as bochechas, Pinstripe jurou lealdade à família Cortex e partiu imediatamente para colocar a “casa” em ordem. Pouco tempo depois, ele demitiu os funcionários da usina elétrica privada que abastecia as enormes necessidades de energia do Cortex e os substituiu por bandicoots leais a ele. Agora, ninguém recebe energia nas ilhas, a menos que peça favores ao Pinstripe.

Convencido de que os lagartos são uma família rival, Pinstripe “contrata” Koala Kong como guarda-costas (referindo-se a ele como “o músculo”) e aconselha Neo a ter cuidado com a “amizade” dos lagartos. Os irmãos dragão também estão dispostos a entrar em conflito com os “COOTS”, e as duas “famílias” frequentemente enviam assassinos para tentar eliminar a outra.

Pinstriped Bandicoot

PAPU PAPU - O Chefe Nativo:

Não sendo um verdadeiro capanga de Cortex, Papu Papu é o Chefe Neutro dos nativos locais. Embora tenha sido um grande guerreiro na sua juventude, Papu Papu tornou-se tão preguiçoso quanto corpulento. O chefe contenta-se em deixar passar despercebidas as ações dos novos habitantes das ilhas, Neo Cortex e seus comparsas.

Ignorando as reclamações de Aku Aku, o feiticeiro da aldeia, Papu Papu expulsa o ancião da tribo da aldeia e volta a dormir em seu enorme trono.

Ele está satisfeito... desde que ninguém o incomode.

TAZMANIAN TIGER:

O Tazmanian Tiger foi a última experiência do Neo Cortex antes do Willy. Ao programar o Vortex com imagens brutais e triplicar o período de tratamento, Cortex esperava obter verdadeira brutalidade, se não conseguisse obter um gênio maligno. O Tigre da Tasmânia é uma máquina de matar, um sucesso além de suas expectativas. Mais de dois metros de músculos, presas e garras, movido por uma fúria fervilhante e uma sede de sangue insana.

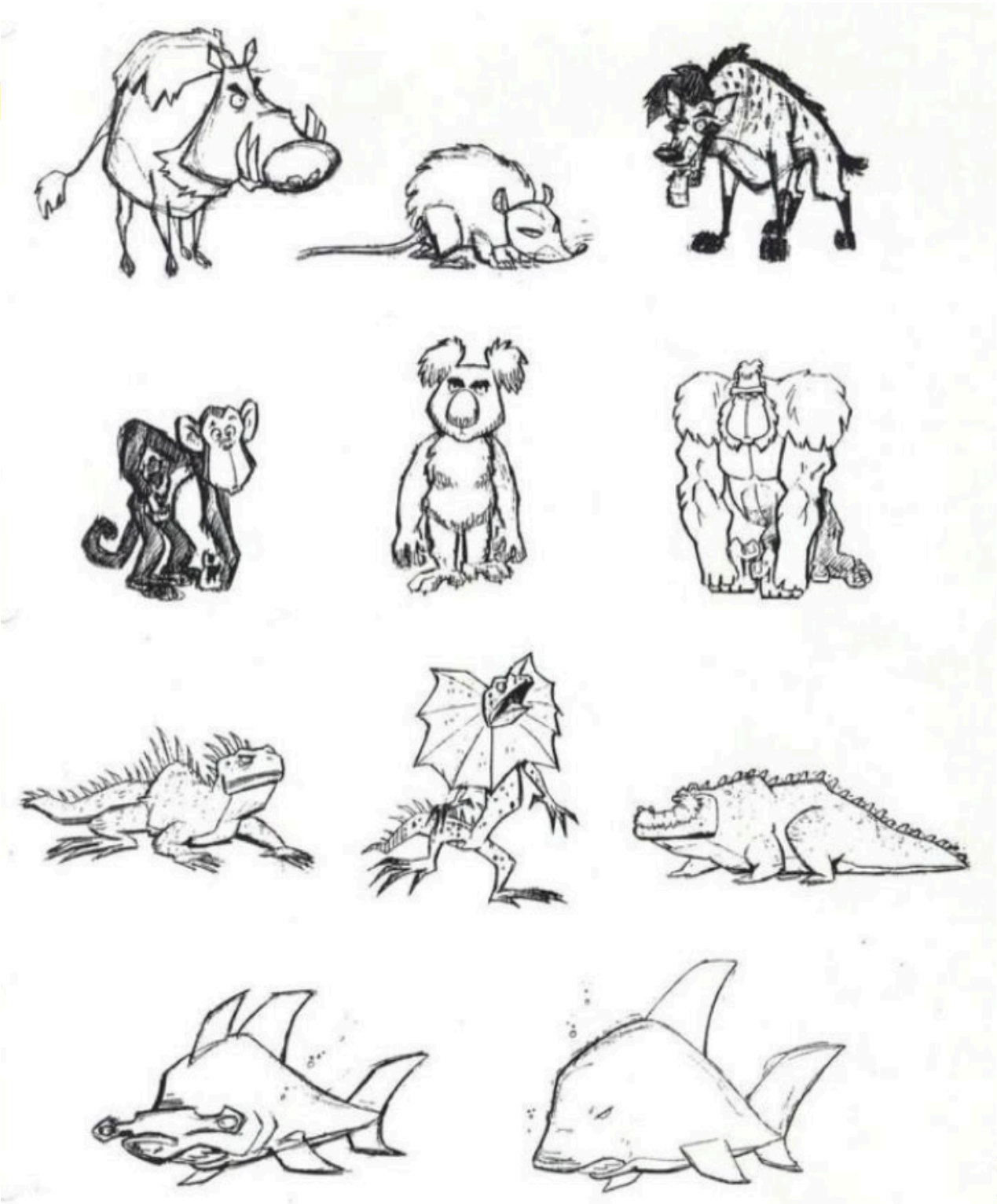
Papu Papu e Tazmanian Tiger

Personagens suporte:

O mundo de Willy The Wombat está repleto de criaturas.

Desde os comuns gambás e cobras até os mais exóticos gorilas brancos e grandes tubarões azuis, as florestas, praias, oceanos, cavernas e montanhas estão repletas de vida. Além disso, há outras formas de vida “inteligentes” nas ilhas. Pinstripe comanda uma máfia de bandicoots, que são tão burros quanto leais e guardam a usina de energia para Pinstripe.

O Castelo de Cortex está repleto de Assistentes de Laboratório, o tipo sem papéis falados que são os “braços de aluguel” do milionário louco. Pagos com uma ninharia, esses caras nasceram e foram criados para serem lacaios sem rosto. Além disso, há os povos tribais descendentes dos lêmures, facilmente agitados e sempre prontos para defender sua terra natal, que povoam todas as ilhas.



Ilhas - 23

Neo Cortex e seus companheiros habitam ilhas localizadas nas profundezas do Oceano Pacífico, a cerca de 300 milhas a oeste da Tanzânia. As ilhas estão repletas de vestígios do lendário continente perdido de Lemúria (título provisório). Outrora uma grande civilização, avançada nas ciências e nas magias, toda a nação, com exceção dessas três ilhas, afundou em um grande terremoto.

As ilhas contêm uma amostra representativa dos habitats do mundo. Desde as praias tropicais quentes e os recifes de coral que circundam as ilhas até aos picos nevados das montanhas, quase todos os ecossistemas estão representados.

ILHA DE SOUTH SANITY (TÍTULO PROVISÓRIO):

A partir das praias, a menor ilha contém uma floresta que é o lar de uma tribo nativa de descendentes lemurianos, que vivem à sombra de seus ancestrais. Essa tribo esculpe madeira em vez de pedra e, com exceção de um feiticeiro, perdeu completamente o conhecimento e a magia que seus ancestrais possuíam. Pescadores por natureza, os aldeões notaram cheiros e ruídos estranhos ao redor da ilha, bem como uma escassez de peixes ultimamente, mas não entendem a origem de nenhum dos dois problemas.

Seu chefe, Papu Papu, atribui as mudanças à ira dos deuses, enquanto Aku Aku, seu feiticeiro, continua divagando sobre “sew idge” e “po loo shun”. Então, Tar, eles têm se inclinado para a história dos deuses.

ILHA MID SANITY (TÍTULO PROVISÓRIO):

A ilha, situada entre as outras, abriga as ruínas do distrito comercial da antiga cidade lémuriana, bem como uma enorme cachoeira. Nas profundezas das rochas da pequena montanha desta ilha, existem vastas cavernas que coletam água para as raízes da grande árvore, que se eleva a 3000 pés acima do oceano.

ILHA DA SANIDADE DO NORTE (TÍTULO PROVISÓRIO):

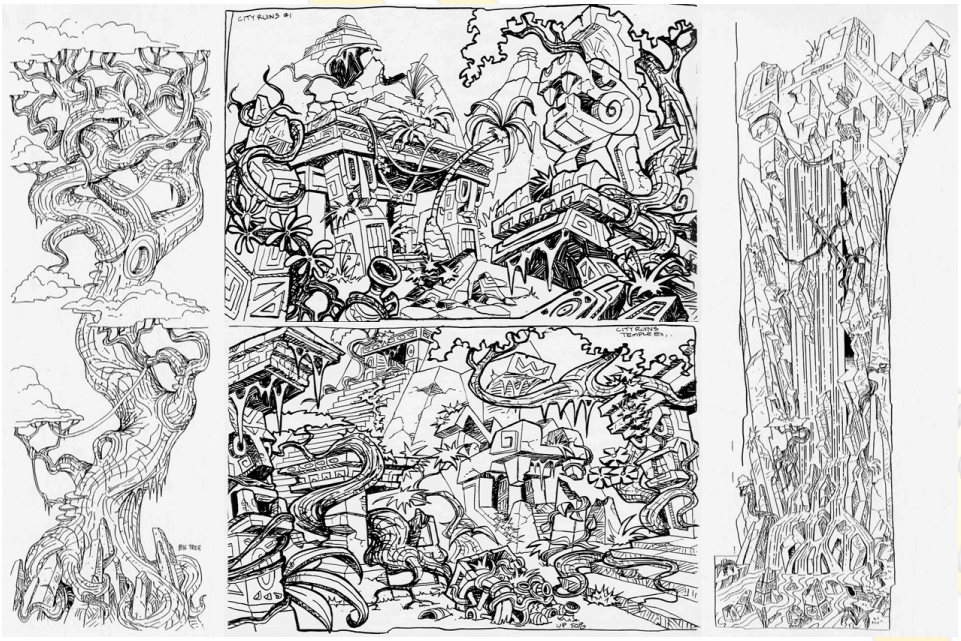
Sua maior ilha abriga montanhas cobertas de neve durante todo o ano. Neo Cortex instalou seu acampamento aqui, nas ruínas do antigo palácio de Lemuria. Aquecido pela lava que brota das profundezas da ilha, o palácio contém uma magia tão poderosa que resistiu até mesmo às tentativas de demolição do experiente Cortex. Jamais admitindo a derrota, Cortex construiu seu Castelo/Laboratório dentro dos próprios alicerces do palácio, e o resultado é uma estranha mistura de arquitetura antiga, feiura gótica e lascívia.

Cortex obtém eletricidade de uma grande usina abaixo do castelo, cuja fonte de energia é uma criação exclusiva de N. Cortex e N. Brio, capaz de gerar três vezes o consumo de energia de Los Angeles por hora. Enormes esgotos correm sem regulamentação sob a usina, e os poluentes que ela expele são mortais, causando destruição ecológica em todas as ilhas.

CASTELO CORTEX:

O castelo de Cortex é tão distorcido quanto seu proprietário. Construído por meios desconhecidos por Cortex e Brio, o edifício parece estar sempre prestes a desabar. Nas grandes catacumbas sob o castelo, Cortex construiu grandes masmorras, prevendo torturas específicas para indivíduos que ele desprezava especialmente. Atualmente, elas estão praticamente vazias, exceto por alguns dos experimentos biológicos mais estranhos de .

O laboratório de Cortex fica no topo do castelo, a 2.400 metros acima do nível do mar, onde estão alojados o Evolvo Ray e o Cortex Vortex, bem como alguns outros dispositivos que Brio e Cortex criaram. Bem acima, o dirigível de Cortex está amarrado. Do dirigível, ele observará seus exércitos se espalharem pelas terras... em breve…



Observação: os layouts nesta página não são representativos do layout ou da aparência das cenas no mundo de Willy. Em vez disso, são montagens de itens que apareceriam nos locais representados. Simplificando, são esboços desorganizados que dão aos artistas digitais ideias para objetos e plantas na ilha. Os artistas foram solicitados a deixar de lado layouts elegantes em favor de toneladas de "coisas".

25

TRACK #1
CAVE INT. 2
CAVE INT. 3
UNDERWATER SC. 2
UNDERWATER KEY #1

SNOWSCAPE #1
TEMPLE INT.
BRIDGE
CASTLE INT.
CASTLE INT. #1
POWER PLANT #1
POWERPLANT REACTOR RM.

ESPECIFICAÇÕES DO LANÇAMENTO

SISTEMAS ALVO:

O Willy estará inicialmente disponível para o SONY PSX, um novo console de videogame de 32 bits que foi lançado no Japão no início dos anos 90 e estará disponível nos Estados Unidos e no resto do mundo a partir de setembro de 1995. Acreditamos que esse sistema tem grandes chances de ser amplamente aceito.

CRONOGRAMA:

Esperamos lançar os produtos de Willy no final do primeiro semestre de 1996.

PRODUTOS ADICIONAIS:

A NDI e a UIS esperam que o Willy também seja lançado em outras mídias aproximadamente no mesmo período.

Tradução feita por Mundo Crash Bandicoot

YOUTUBE: https://www.youtube.com/@MundoCrashBandicoot
Twitter: https://x.com/crash_mundo